

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang nomor 21 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai 6 tahun melalui pemberian rangsangan. Tahap pertumbuhan anak merupakan masa emas yang berlangsung secara kontinyu dan setiap perkembangan membutuhkan tahap tahap selanjutnya.

Menurut Ebbeck (1991:3), seorang pakar anak usia dini dari Australia menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pelayanan kepada anak mulai lahir sampai umur 8 tahun. Sedangkan menurut Rahman (2005:3), makna Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya yang terencana dan sistematis yang dilakukan oleh pendidik atau pengasuh anak dengan tujuan agar anak mampu mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal.

Secara umum tujuan program pendidikan anak usia dini adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan keseluruhan sesuai dengan nilai-nilai dan norma-norma kehidupan yang ada. Hal ini sesuai dengan tujuan Pendidikan Nasional (UU SIS DIKNAS) yang memperhatikan pemberian rangsangan pada anak usia dini untuk membantu perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan dasar.

Dari uraian diatas dapat diketahui bahwa anak usia TK memerlukan sebuah rancangan untuk mengembangkan aspek-aspek bahasa, sosial, kognitif, moral, emosi, kemandirian dan aspek-aspek lainnya. Mengacu pada kurikulum Berbasis Kompetensi Balitbang Depdiknas, Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi dan kemampuan anak secara optimal dalam lingkungan pendidikan yang kondusif, demokratis dan kompetitif (Rahman, 2005:6). Pendidikan Anak Usia Dini mempunyai fungsi yang sangat penting dan menentukan untuk sejarah perkembangan anak seterusnya, karena Pendidikan Anak Usia Dini adalah fondasi bagi dasar kepribadian anak.

Anak yang memperoleh pembinaan sejak usia dini akan dapat meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan fisik dan mental, itu semua akan berdampak pada peningkatan prestasi belajar, etos kerja dan produktifitas. Pada akhirnya anak akan lebih mampu untuk mandiri dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki.

Lingkungan mempunyai peranan yang sangat penting terhadap berhasil dan tidaknya tujuan pendidikan karena, tanpa lingkungan pendidikan yang mendukung maka tidak berhasil dengan baik. Mendekatkan anak pada tanaman dan hasil kebun merupakan pemberian rangsangan yang baik untuk perkembangan emosi dan kognitif. Anak akan menghayati kehidupan alam sekitar serta akan menunjukan keaktifan dalam belajar seperti mengolah bahan menjadi makanan, menanam dan memeliharanya. Permainan berhitung hasil kebun adalah cara yang efektif dan efisien. Metode permainan dengan

menggunakan peraga hasil kebun dapat dipergunakan dalam pembelajaran. Berbeda dengan pemberian rangsangan-rangsangan lain yang membutuhkan banyak biaya dan membutuhkan waktu yang lama, sehingga akan menjadi kendala tersendiri bagi anak-anak dari kalangan tertentu.

Bermain merupakan suatu sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak, serta menggambarkan arah perkembangan anak. Permainan berhitung hasil kebun ini memberi kesempatan pada anak untuk mengenal tanaman sehingga akan memberi inspirasi untuk mencetuskan kreativitas serta menimbulkan rasa cinta pada alam sekitar.

Seorang pendidik dituntut untuk kreatif dalam upaya meningkatkan kemampuan anak. Lingkungan sekitar dapat dijadikan alternatif lain untuk pembelajaran anak usia dini. Misalnya ketika pendidik harus mengajarkan ilmu berhitung, guru tidak harus membeli alat peraga yang mahal untuk memperlancar pembelajaran, tetapi bisa memanfaatkan tanaman dan hasilnya sebagai media yang menarik.

Berhitung di Taman Kanak-Kanak sebenarnya hanya sebatas mengenalkan sesuai dengan kemampuan masing-masing anak. Contoh dalam berhitung permulaan bisa di kenalkan pada anak dengan cara bermain. Hal ini dikarenakan mayoritas anak telah membawa banyak pengalaman tentang berhitung dari teman, orang tua dan lingkungannya. Seorang guru hanya membimbing dan mengembangkan kemampuan anak dari pengalaman masing-masing. Misalnya jika seorang anak tiba-tiba mengucapkan "satu, dua, tiga, lima", mestinya seorang guru berusaha untuk membenarkan anak dengan

urutan yang benar yaitu satu, dua, tiga, empat, lima. Tentunya dengan cara yang menyenangkan bagi anak. Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika yang di butuhkan untuk menumbuh kembangkan ketrampilan berhitung yang berguna untuk kehidupan sehari-hari. Terutama berhitung permulaan yang merupakan dasar bagi pengembangan matematika (Priyadi, 2009:33). Permainan hitung permulaan di TK ada tiga tahap yaitu tahap konsep, tahap transisi dan tahap lambang.

Banyaknya tuntutan orang tua supaya anak-anak mereka mampu berhitung, melalui strategi dan cara yang tepat dapat mengembangkan aspek kognitif anak dengan bentuk permainan yang menyenangkan serta efektif baik dari segi biaya maupun waktu. Permainan hasil kebun membuat anak belajar secara langsung serta dengan menggunakan peraga nyata sesuai bentuk aslinya. Benda-benda ini mudah di dapat disekitar sekolah/rumah dan aman untuk anak.

TK Bendungan II kelompok B Kedawung Sragen pada Tahun Ajaran 2010/2011, memiliki kemampuan kognitif yang masih belum optimal. Seperti halnya anak sulit menjodohkan lambang pasangannya, salah dalam menghitung benda, sulit mengurutkan angka sesuai dengan urutan yang benar. Hal ini disebabkan karena dalam mengapresiasi materi pembelajaran tidak menggunakan media atau alat peraga, sehingga dalam menerima pelajaran anak belum mampu berpikir nyata atau berandai-andai.

Peneliti ingin mengetahui seberapa jauh mengembangkan kemampuan kognitif anak yang dilaksanakan melalui permainan berhitung hasil kebun

tersebut. Anak TK, berumur 4-6 tahun sangat tepat untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya dengan berbagai macam permainan berhitung hasil kebun karena permainan ini sangat menarik bagi anak, menyenangkan serta tidak monoton, karena bervariasi dan tidak membosankan.

B. Pembatasan Masalah

Agar masalah ini dapat dikaji secara mendalam maka peneliti membatasi masalah ini pada peningkatan kognitif anak melalui permainan berhitung permulaan hasil kebun dengan peraga aneka buah, bunga, dan daun yang dilakukan pada kelompok B.

C. Rumusan Masalah

Agar masalah ini dapat dipahami secara jelas, maka peneliti perlu merumuskan masalah yaitu: Apakah kemampuan kognitif anak bisa ditingkatkan melalui permainan berhitung hasil kebun di TK Bendungan II, Kedawung Sragen tahun ajaran 2010/2011

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan berhitung hasil kebun.

2. Tujuan Khusus

Mengetahui peningkatan kognitif anak melalui permainan berhitung hasil kebun di TK Bendungan II kelas B Kedawung, Sragen tahun ajaran 2010/2011.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan pengetahuan mengenai pentingnya permainan berhitung hasil kebun dalam pengembangan kognitif anak.
- b. Memberi sumbangan pemikiran bagaimana kemampuan kognitif anak melalui permainan berhitung hasil kebun.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik atau guru
Memperkaya wawasan guru tentang cara mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan berhitung hasil kebun.
- b. Bagi anak
Memperkenalkan kepada anak berbagai macam permainan berhitung hasil kebun sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.
- c. Bagi peneliti
Memotivasi untuk meneliti tentang perkembangan anak lainnya.